Producción artística basada en la investigación

Legitimación de la experiencia virtual a través de la posfotografía

Pensemos en algunos de nuestros recuerdos más significativos de la infancia, en cosas como salir a jugar con nuestros amigos al parque, trepar un árbol y observar insectos, caerse y rasparse las rodillas, ir por un helado y cuantas cosas más. En la adolescencia solemos repetir algunas de estas actividades, pero empezamos a descubrir el mundo y ciertas emociones por nuestra cuenta, en preparación a los eventos más grandes y significativos de nuestra adultez. En generaciones pasadas, todas las lecciones de vida habían sido experimentadas a partir de la exposición al mundo exterior y el compartirlo con demás personas, pero conforme pasan las décadas, las interacciones y los medios por los cuales las llevamos a cabo han cambiado drásticamente. La revolución digital y la globalización brindaron nuevas formas de comunicación y de entretenimiento, haciendo cambios no solamente en como asimilamos la cultura y eventos sociales a nuestro alrededor y a la lejanía, sino también en cómo nos asimilamos y como exploramos nuestra identidad en medio de tantos sucesos y personas en búsqueda de lo mismo. Medios como la televisión y el cine han servido para exponer (nos) a historias con las que más de una persona se siente identificada y algunas de éstas han llegado incluso a definir la identidad o sentir de una nación entera. El internet trajo consigo una manera nunca vista de asimilar la información y los vínculos que nos conforman, organizados, documentados, encapsulados y preservados en código digital y disponibles para cualquier persona de así quererlo.

Durante estos cambios tecnológicos, sociales y culturales, llegaron los videojuegos. Primero como una manera de explorar las limitantes de estas nuevas tecnologías (específicamente las computadoras), y después para significar un nuevo canal de entretenimiento, comercialización y un cambio cultural sobre las primeras generaciones que crecerían jugando videojuegos. Pero no fue en esa ‘’Generación X’’ donde los videojuegos tendrían su mayor impacto, ya que estos eran solo un pasatiempo y no cargaban mayor relevancia emocional mas que la de perder o ganar un juego. Fue pasando los años 2000’s, con la aparición de Napster, MySpace, YouTube y otras plataformas digitales que incentivaban la interacción con otros usuarios a través del internet, que los videojuegos empezaban a encontrar su verdadero potencial dentro de la sociedad, no solamente como una forma de entretenimiento, si no como un instrumento que movía a las masas dentro y fuera de sus espacios virtuales.

Ahora vemos generaciones enteras que han crecido con un aparato digital en mano, generaciones que están cada vez más acostumbradas al uso de herramientas digitales, a la manera en que se perciben las interfaces y en cómo funciona y deberían de funcionar las mismas de manera intuitiva, a lo que significa ‘’presionar’’ un botón sin en realidad estar presionando un botón físicamente. Son experiencias que ya son dadas y esperadas, funciones de accesibilidad, de exploración y de correlación realidad-virtualidad que damos por sentado y no cuestionamos. En lugar de abrir un directorio, buscar la sección de restaurantes para obtener el número telefónico de tu pizzería preferida, llamar presionando botones reales en el teléfono de casa, donde cada una de sus partes estaba conectada físicamente por cables, hacer tu pedido y que éste llegara minutos después a tu casa, para pagar con billetes y monedas reales; lo que se hace

ahora es tomar tu computadora personal en forma de celular, ingresar a tu aplicación de entrega de comida favorita, seleccionar, pagar y esperar a que llegue. Es en este mundo en el que las divisiones entre lo virtual y lo real se hacen cada vez más estrechas, llegando incluso a generarse conceptos como el *uncanny valley* o “valle inquietante”, definición de un sentimiento provocado por observar representaciones digitales o virtuales que tratan de replicar lo humano lo mejor posible, fallando en el intento y creando la distinción de que esa ‘’persona’’ no es real por completo. Ejemplos de esto pueden verse claramente en los modelos de robots o ‘’androides’’ que buscan las características superficiales más apegadas a aquellas de nosotros, o las animaciones y efectos digitales ‘’realistas’’ en algunas películas y videojuegos.

Regresando precisamente al tema de los videojuegos, estos cada vez han adquirido más herramientas que permitan y faciliten la interacción entre videojugadores, una de las más sobresalientes ha sido la de incluir todo un sistema de toma de fotografías dentro del videojuego, a partir de otra herramienta nacida gracias al internet, el *screenshot* o captura de pantalla. A partir de lo que para Joan Fontcuberta es ‘’el rompimiento de la fotografía tradicional en favor a un panorama vernáculo digital’’ (2013), las y los videojugadores pueden guardar sus experiencias, logros y avatares para revivirlos cuantas veces quieran y compartirlos con el mundo digital. Ya no solamente un fotógrafo con cámara en mano es responsable de resguardar los momentos “significativos” que suceden en la historia, si no que cada actor-espectador es responsable del contenido que crea y que consume a la vez, y ya no solamente se recuerdan los ‘’instantes precisos’’, si no cualquier experiencia que acontezca, por más cotidiana que parezca.

Hay que precisar cómo se han legitimado las experiencias en espacios virtuales, no solamente desde la perspectiva de jugar en éstos, pero desde la inmersión y exploración llevadas a cabo dentro de los videojuegos y como han suplido a las experiencias ‘’reales’’ a partir de relaciones autobiográficas, o “autobotográficas” (*autobotography*), como lo sugiere Joline Blais (2006). Resulta impactante que a pesar de que la mayoría de nuestras interacciones del día a día sean a través de pantallas, que la publicidad que vemos es generada a través de *cookies* y *bots*, que muchos de los procesos se automaticen para ahorrarnos tiempo y esfuerzo, que nuestras compras, conversaciones, relaciones, gustos, trabajos y recuerdos se encuentren dentro del espacio digital, incluso este texto mismo, aún después de esto, haya un sentir de separación hacía las interacciones virtuales como tal y como estas tienen verdaderos efectos en el mundo que nos rodea, por más lejos que sea donde esa consecuencia tenga impacto. A partir de esa separación y falta de empatía es que se genera el rechazo a estilos de vida que se basan alrededor de los mundos digitales y quienes los habitan. ‘’Los videojuegos son una cosa y el mundo real es otra’’ pensarían la mayoría de las personas, incluso videojugadores. El *bullying* que se vive virtualmente sigue siendo *bullying* y afecta de la misma manera a la víctima, el enamoramiento y empatía siguen siendo reales a pesar de ser vividos a través de una pantalla, la angustia y tristeza son igual de palpables que en cualquier otro medio. Se tiene que revisar entonces, ¿Cómo se legitiman las experiencias virtuales dentro de los videojuegos a partir de la posfotografía?, y no solamente como lo son en su contexto, en su discurso interno y su audiencia más allegada (los videojugadores), sino en las repercusiones que tiene el entender estas expresiones individuales que se convierten en colectivas para entender

de mejor manera la dirección que están tomando las interacciones sociales en un plano mayor, global y virtual.

Para poder llevarlo a cabo, se hace énfasis en la relación espectador-jugador-juego, donde Blais menciona al respecto que el enfoque autobiográfico de los videojuegos es lo que mantiene la inmersión viva, cuando se conecta la usuaria o usuario con el personaje que utiliza y atraídos al mundo virtual, viéndose a sí mismos y reflejando su sentir y repitiendo en el espectador esa misma conexión pero de manera pasiva, de la misma manera en que vemos una pintura y sentimos algo similar a lo que sintió quien la produjo: es esta la auto identificación dentro del videojuego A partir de la auto identificación, como sucede con otros medios audiovisuales, se crea un complejo mapa de identificación, significación, empatía o apatía, construcción de identidad e ideales; todos cruciales en la acción de tomar, compartir y apreciar un *screenshot* como una pequeña parte de la identidad de su autora o autor. Este proceso tiene también varios niveles y puntos donde repercute, ya que los momentos y espacios compartidos no son vinculados solamente a los aspectos visuales de un videojuego, donde otro artista esta también presentando una parte de sí mismo, sino también a los aspectos musicales y auditivos, narrativos y ambientales, donde ya otras personas han dejado huella para que los videojugadores se reflejen a sí mismos en sus obras.

Vera Bühlmann (2003) por su parte, menciona como ‘’los espacios influyen en la manera en que interactuamos con ellos y como a partir de la interactividad, los llenamos de significado, creando así ’eventos’ que existen a partir de dicha interacción’’ y como estos varían de videojugador a videjugador. Estos eventos son los que activan a los espacios virtuales, no como una consecuencia aislada, pero para quien los ocupe en ese

determinado momento. También hace gran énfasis en los significados de los símbolos a nuestro alrededor y como estos no vienen cargados de este significado previamente, si no que nosotros somos quienes los asignamos, creando sutilezas subjetivas a cada símbolo que nos rodea, esto incluye por supuesto a los espacios virtuales en los cuales nos desenvolvemos. Esencialmente, lo que hace que cualquier imagen sea compartida y apreciada por un gran número de personas, es encontrar esos significados en los símbolos que sean entendidos de la misma manera por otras personas. Lo que la permite la posfotografía en los videojuegos es que aquellos significados sean encontrados con mayor frecuencia y con mayor variedad, proporcionando múltiples perspectivas sobre un solo videojuego o suceso dentro del mismo, creando un sinfín de interpretaciones que probablemente tengan un público en las plataformas digitales.

La combinación de estos tres elementos siendo la posfotografía, las relaciones espectador-jugador-juego y la interactividad, entonces, legitiman las experiencias de videojugadores y proporcionan un incentivo cíclico entre quienes son autores de los videojuegos, quienes interactúan con esos videojuegos y comparten sus experiencias, y quienes encuentran su realidad en esas experiencias compartidas, y si los autores a su vez encuentran que el público ha asimilado positivamente su obra y sus historias, se ven motivados a seguirlo haciendo, acción que ha permitido que entren en los videojuegos discursos sobre las identidades sexuales y de género, de racismo y discriminación sistematizada, entre otras cuestiones socio-políticas de gran relevancia. El propósito de tal legitimación es generar empatía en cualquier experiencia, sin importar si esta es virtual o ‘’real’’ y a su vez generar empatía hacia los usuarios, quienes se hacen de las herramientas y espacios a su disposición, desenvolviéndose de la misma manera que

otras personas, y compartiendo sus vivencias y recuerdos digitalmente. Lo que vemos es como una vez más, a través de la perspectiva artística, lo que inició como una herramienta para sí misma, el capturar imágenes en los videojuegos que solo serían almacenadas dentro de las consolas y recordadas por sus usuarios, ha evolucionado a una herramienta social y un medio artístico más, que ha dado la libertad de compartir y expresar sentires que podrían resultar universales. Con el *screenshot*, los videojugadores amplían los mensajes que los desarrolladores de videojuegos quieren dar a conocer, al mismo tiempo que se identifican y representan en el proceso, y que se adquiere mayor consciencia acerca de las problemáticas actuales. Los videojuegos desde antes ya han tenido el poder para cargar mensajes políticos, sociales y culturales claros, pero ahora con la ayuda de plataformas digitales como Twitter, Instagram, Reddit y Pinterest, esos mensajes son accesibles a cualquiera, incluso sin tener que jugar videojuegos o tocar una consola. Una de las maneras en que pueden complementarse esas experiencias virtuales es a través de la exposición de estas, haciendo uso de la misma virtualidad y ocupando espacios artísticos que den visibilidad a la acción de tomar *screenshots* en los videojuegos.

Práctica Artística

Es por eso por lo que se llevó a cabo la exposición virtual ‘’Screenshots y Espacios Virtuales’’ a través de la plataforma digital *Artsteps*, la cual permite crear exposiciones virtuales con espacios tridimensionales, los cuales pueden ser accesados libremente por el público de forma gratuita. La exposición fue pensada inicialmente como el producto colectivo de videojugadores, juntando ahí sus experiencias a la vez que compartían un *screenshot* seleccionado por su relevancia personal. Primero se hizo una amplia

encuesta donde se hacían preguntas desde tres ángulos distintos: la experiencia superficial con los videojuegos, donde se contemplaban gustos personales y su iniciación al mundo de los videojuegos; seguido por una perspectiva más personal, donde se indaga acerca de la conexión hacia los videojuegos en general y recuerdos que se tengan con estos; y finalmente la parte donde se cuestionan los procesos de validar los espacios virtuales y que hacen diferentes a estos de la ‘’realidad’’ (Imágenes 1, 2 y 3). A partir de esa encuesta es que tomó camino la investigación hacia el lado de definir que son los espacios virtuales como tal, cuáles son sus limitantes y como se interactúa con ellos. Una vez hecha la encuesta, teniendo los resultados y analizándolos, fue momento de explorar esos espacios virtuales en los videojuegos en primera persona, viendo cuáles son sus características, desde contemplar la interfaz de usuario (UI) (Imagen 4) y como esta interrumpe o posibilita la inmersión con el espacio virtual, la existencia de NPCs (Non-Playable Characters) o Personajes No-Jugables dentro del mundo y como se interactúa con ellos, la existencia de otros jugadores reales dentro del mundo y como son esas interacciones a diferencia de las que son con NPCs (Imagen 5), la inmersión del mundo en general, ya sea por su fidelidad gráfica, dirección artística, uso de los espacios virtuales, ambientación y jugabilidad, y por último, que tan gratificante es existir en esos mundos. Una vez que se investigaron los aspectos anteriores y que se contaba con una idea clara sobre los espacios virtuales y las interacciones posibles, se hizo una convocatoria abierta (Imagen 6 y 7) invitando a participar en la exposición con un *screenshot* de un videojuego o espacio virtual y un texto de acompañamiento que explicara o contara porque era relevante. Desafortunadamente, a pesar de contar con una plataforma dirigida a la difusión artística en Instagram y de compartir la convocatoria

en Facebook, en grupos dedicados a videojuegos, la convocatoria tuvo casi una nula respuesta. Esto obligó a que el enfoque de la exposición fuera un poco distinto, pasando de ser una exposición colectiva a una individual, y más que una exposición, pasó a ser la exploración de un espacio virtual, de vivencias y experiencias a través de videojuegos y del desarrollo y búsqueda de conexiones y definiciones que ayuden a entender lo virtual como parte de la experiencia real. Lo que siguió fue explorar una vez más los videojuegos y sus espacios virtuales, ya no solamente limitándolos a el espacio geográfico virtual como tal, pero a las emociones y experiencias vividas dentro, sin importar la falta de contexto que pudiera haber. Varios videojuegos fueron explorados, con variadas temáticas, objetivos, estilos y duración, y se utilizaron dos consolas distintas, la PlayStation 4 y la Nintendo Switch (Imagen 8), ambas con juegos dirigidos a públicos distintos. Todas las capturas fueron hechas dentro de los juegos, y con ayuda de plataformas como Twitter y Facebook, fueron compartidas a estas para poder descargarlas y organizarlas en un archivo de Google Drive. Una vez obtenidas todas las capturas deseadas, se inició la creación de la exhibición virtual en Artsteps, donde poco a poco se exploró también ese espacio y sus limitantes (Imagen 9) y la forma en que podría llevarse de mejor manera la exposición.

Es aquí donde en lugar de crearse con un recorrido predeterminado (lo cual es posible en Artsteps) y de poner fichas bibliográficas al estilo de una exposición formal, se decidió mejor por un enfoque más artístico y con libertades que permitieran que los espectadores que visitaran el espacio no sintieran riendas al explorarlo, de la misma manera en que uno explora en un videojuego. Se omitieron las fichas bibliográficas por la preferencia de compartir unas palabras o una pequeña historia acerca del s*creenshot*

visto, acompañado solamente por el nombre del videojuego (Imagen 10). Finalmente, a lo largo del espacio de la exhibición, pueden encontrarse oraciones en algunas de las paredes o piso (Imagen 11), con la intención de funcionar como *easter eggs* (contenido escondido dentro de un videojuego que suele descubrirse de manera sorpresiva o elaborada) que amplíen el cuestionamiento y redefinición de conceptos que tenemos acerca de lo virtual. El espacio final como tal (Imagen A y B) está definido por varios cuartos o salas, las cuales tienen una temática vaga que busca conectar al espacio con el contenido de los screenshots, al igual que paredes exteriores que conforman al lugar a manera de un pequeño laberinto, donde no hay una ruta específica o correcta y donde los espectadores pueden perderse fácilmente si no recuerdan el camino o si no están familiarizados con dichos espacios.

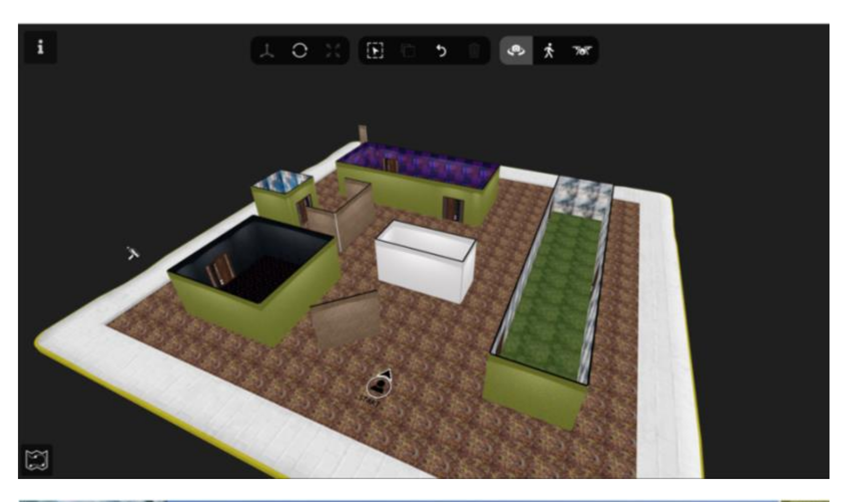


Imagen A



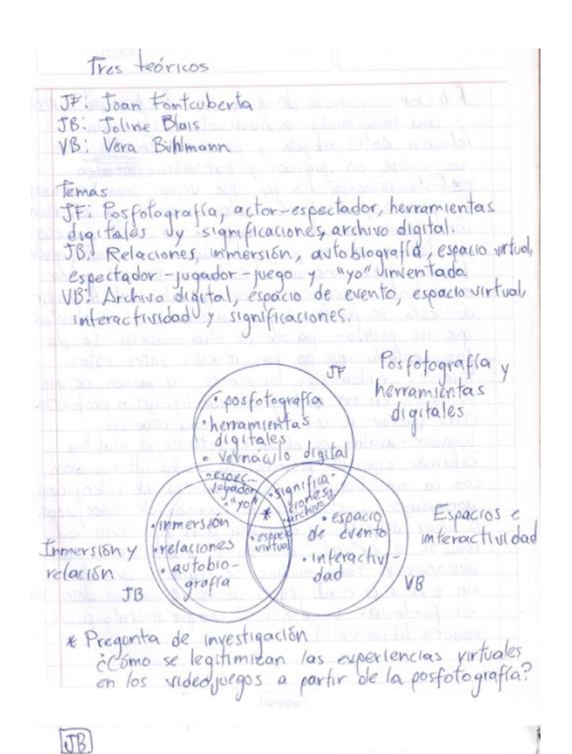
Imagen B

Conclusión

Tomando en cuenta todas las partes del proceso hecho, se siente una gran satisfacción al poder haber conocido experiencias y opiniones de amigos, conocidos y desconocidos acerca de los videojuegos, los espacios virtuales y las interacciones sociales de la actualidad. Permitió que se pudiera explorar más a fondo aquello que ha formado a muchos desde pequeños, algo que ha tenido gran impacto en varios aspectos sociales y culturales y que ha permitido que tantas historias y experiencias hayan sido contadas. Si bien hubo decepción inicial por no poder llevarse a cabo la exposición colectiva que fue planeada desde un principio, el hecho de poder compartir historias propias para los demás y para verlas desde fuera, desde zapatos ajenos, permite valorar esas experiencias de una manera distinta y también enseña a cuestionar los aspectos más fundamentales de como vemos las cosas. Desde como percibimos el arte y lo que es artístico, como la empatía es el motor para la relevancia de la comunidad de *screenshots*, la manera en que las interacciones virtuales reflejan aquellas reales y sus consecuencias, como nos vemos a nosotros mismos a través de un personaje en un videojuego, pero sobre todo, que nos llevamos de interactuar en estos espacios, memorias que para muchos permanecerán ahí de por vida y que han sido transformadoras, que han ayudado a sanar, a observar la vida desde otra perspectiva, a lidiar con el dolor y el enojo, a compartir experiencias con nuestros amigos sin importar si están bajo nuestro techo o a kilómetros de distancia. Los videojuegos son un medio artístico para hablar, para ser escuchado, para llevar a cabo mensajes que deben ser expuestos, para compartir ideas, recuerdos, logros y momentos; son un aspecto fundamental de como interactuamos unos con los otros.

Link a la exhibición en Artsteps:

Imágenes de proceso de investigación

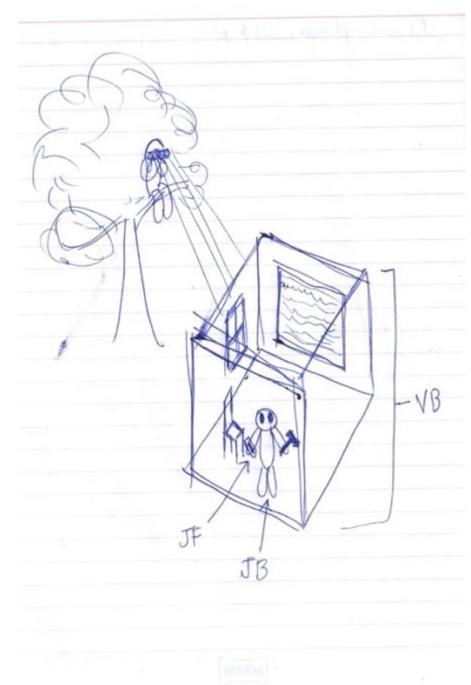


Tres teóricos

JF: Joan Fontcuberta
JB: Joline Blais
VB: Vera Bühlmann

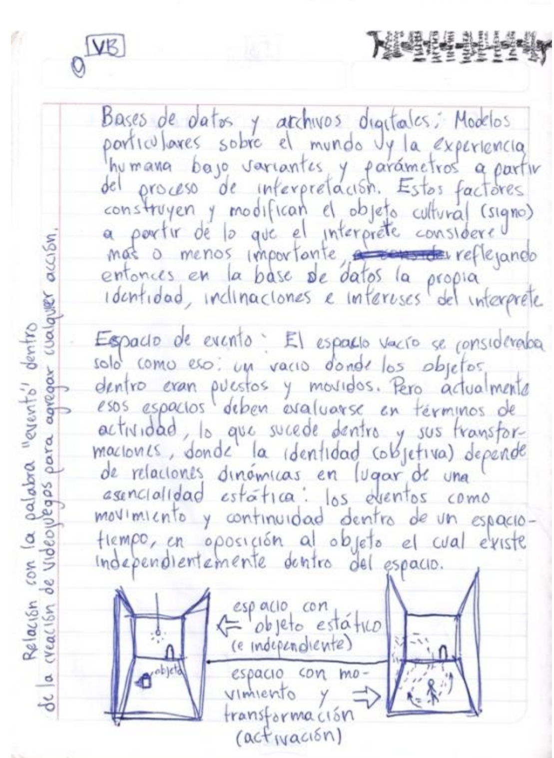
Temas
JF: Posfotografía, actor-espectador, herramientas digitales y significaciones, archivo digital.
JB: Relaciones, inmersión, autobiografía, espacio virtual, espectador-jugador-juego y "yo" inventado.
VB: Archivo digital, espacio de evento, espacio virtual interactividad y significaciones.

* Pregunta de investigación
¿Cómo se legitimizan las experiencias virtuales en los videojuegos a partir de la posfotografía?



JB

Relaciones y autoidentificación: En los videojuegos (y casi todo medio audiovisual) existe una relación entre objeto y persona. En este caso se vuelve en jugador y pantalla. ~~También~~ Esta relación es la que vemos como "realidad" (jugador) y avatar (mundo virtual). La experiencia consiste en mezclar ambos a través del entretenimiento, inmersión y jugabilidad. Los videojugadores buscan esas conexiones al mundo virtual y una equivalente desconexión del mundo real. A partir de esto se pueden lograr interacciones y eventos que no podrían pasar de otra manera. Se da por sentado que no hay relación entre estos eventos virtuales y los reales, a menos de que se entre en un estado de identificación profunda. Otro factor a considerar en la relación jugador-avatar es el de espectador, el cual ha cobrado especial prominencia en los últimos años con la consolidación de streamers de videojuegos, gameplays y el auge de torneos de videojuegos. A pesar de esto, la mayoría aún diferencia lo real de lo virtual, creando (o manteniendo) una desconexión. Para muchos, se trata de encontrar un espacio (virtual) seguro donde se puedan desenvolver sus fantasías (y donde el comportamiento puede moverse libremente).

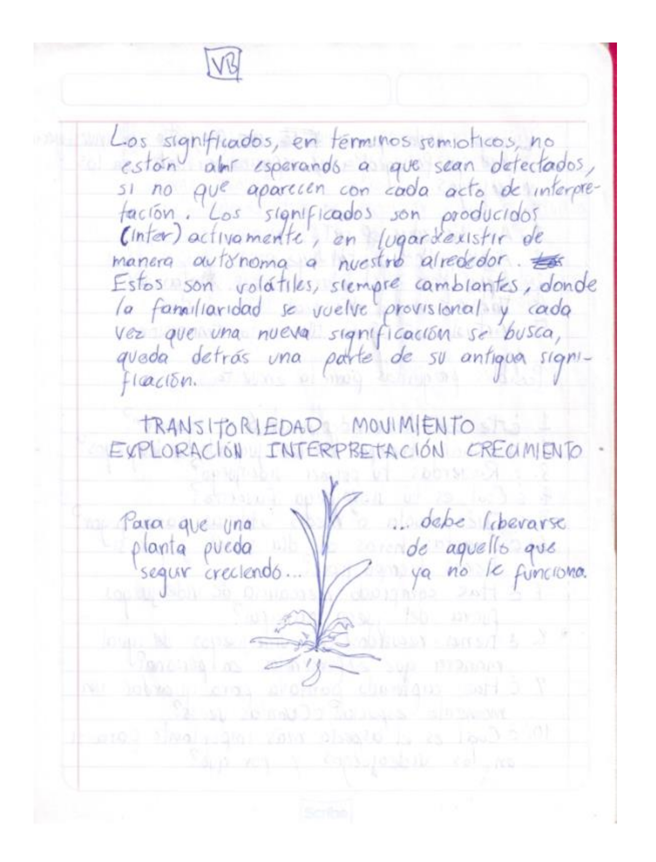


VB

Bases de datos y archivos digitales: Modelos particulares sobre el mundo y la experiencia humana bajo variantes y parámetros a partir del proceso de interpretación. Estos factores construyen y modifican el objeto cultural (signo) a partir de lo que el intérprete considere más o menos importante, reflejando entonces en la base de datos la propia identidad, inclinaciones e intereses del intérprete.

Espacio de evento: El espacio vacío se consideraba solo como eso: un vacío donde los objetos dentro eran puestos y movidos. Pero actualmente esos espacios deben evaluarse en términos de actividad, lo que sucede dentro y sus transformaciones, donde la identidad (objetiva) depende de relaciones dinámicas en lugar de una esencialidad estática: los eventos como movimiento y continuidad dentro de un espacio-tiempo, en oposición al objeto el cual existe independientemente dentro del espacio.

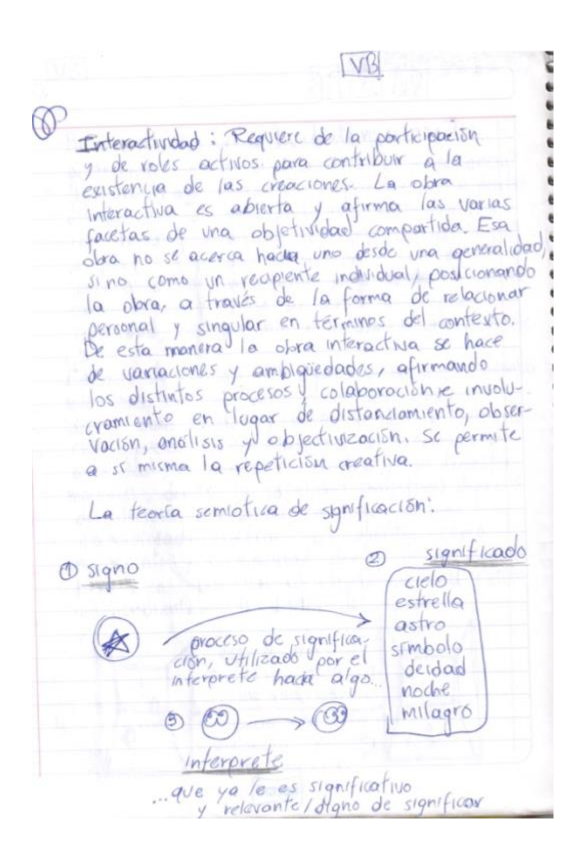
Relación con la palabra "evento" dentro de la creación de videojuegos para agregar cualquier acción.


VB

Los significados, en términos semioticos, no están ahí esperando a que sean detectados, si no que aparecen con cada acto de interpretación. Los significados son producidos (inter) activamente, en lugar de existir de manera autónoma a nuestro alrededor. Estos son volátiles, siempre cambiantes, donde la familiaridad se vuelve provisional y cada vez que una nueva significación se busca, queda detrás una parte de su antigua significación.

TRANSITORIEDAD MOVIMIENTO
EXPLORACIÓN INTERPRETACIÓN CRECIMIENTO

Para que una planta pueda seguir creciendo... ... debe liberarse de aquello que ya no le funciona


VB

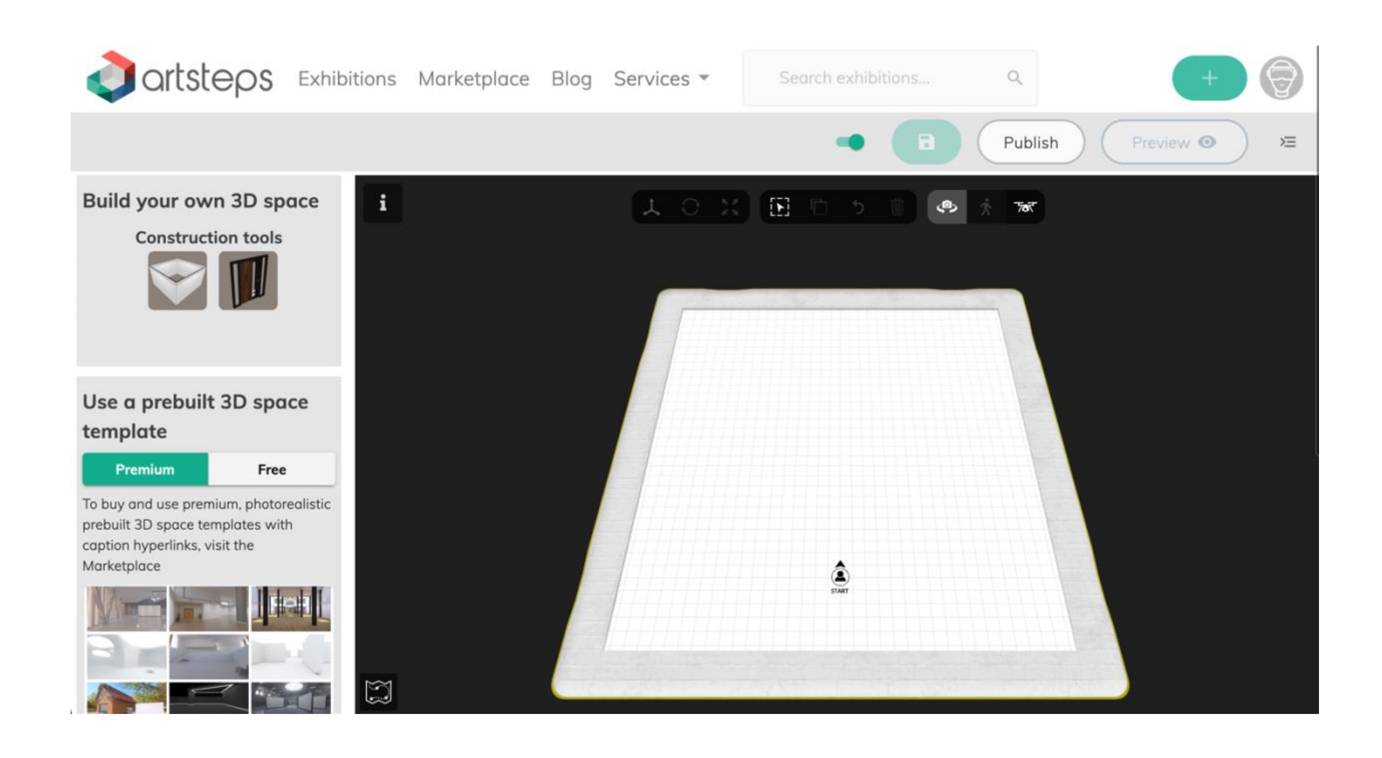
Interactividad: Requiere de la participación y de roles activos para contribuir a la existencia de las creaciones. La obra interactiva es abierta y afirma las varias facetas de una objetividad compartida. Esa obra no se acerca hacia uno desde una generalidad, sino como un recipiente individual, posicionando la obra, a través de la forma de relacionar personal y singular en términos del contexto. De esta manera la obra interactiva se hace de variaciones y ambigüedades, afirmando los distintos procesos y colaboración e involucramiento en lugar de distanciamiento, observación, análisis y objectivización. Se permite a sí misma la repetición creativa.

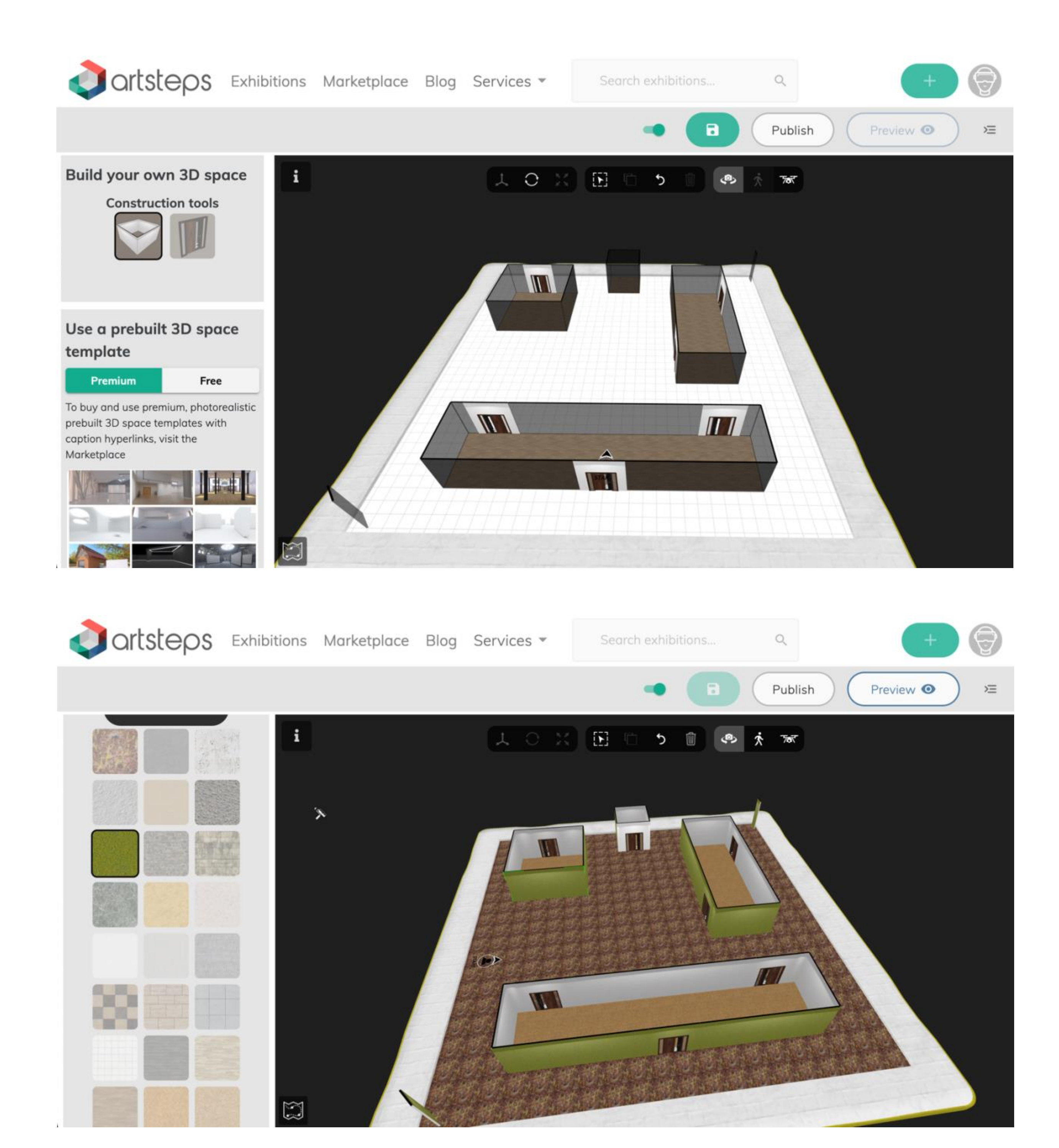
La teoría semiotica de significación:

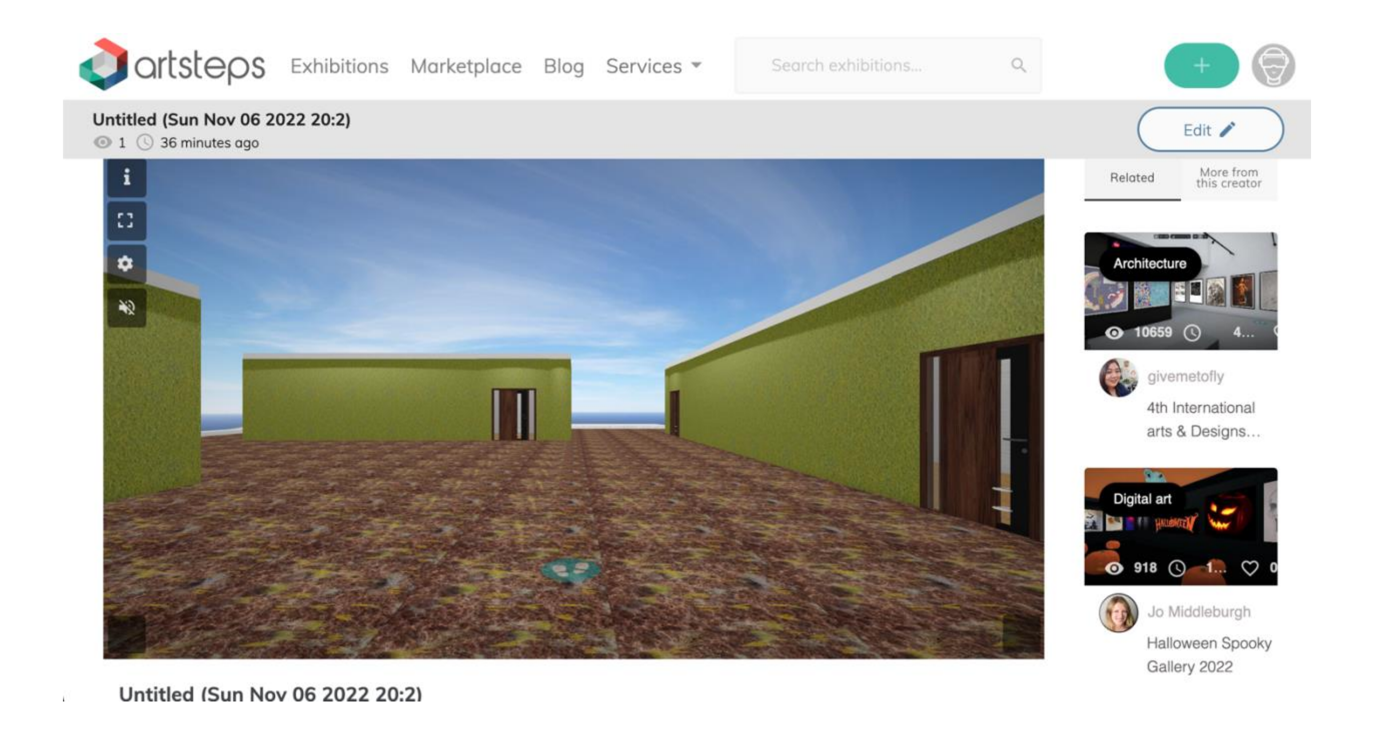
① signo
② significado
cielo
estrella
astro
símbolo
deidad
noche
milagro

proceso de significación, utilizado por el interprete hacia algo...

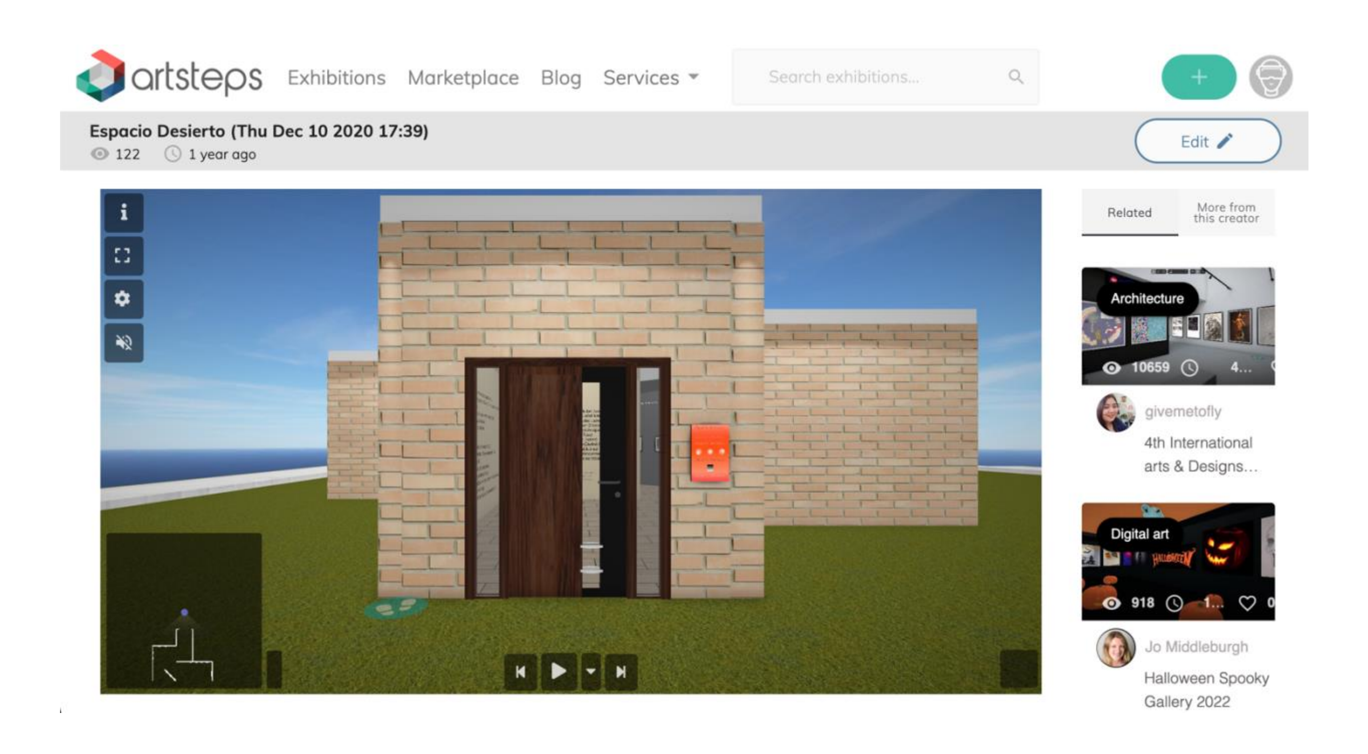
③ interprete
...que ya le es significativo y relevante / digno de significar

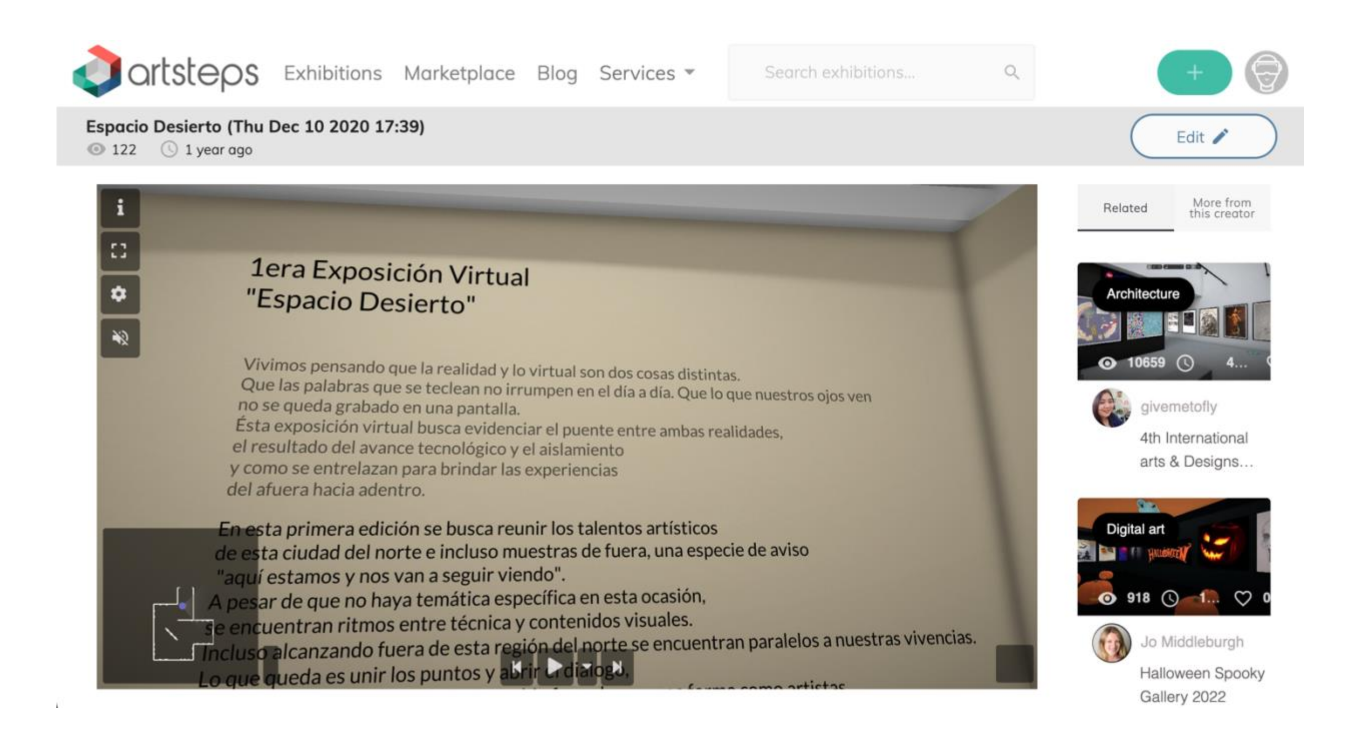


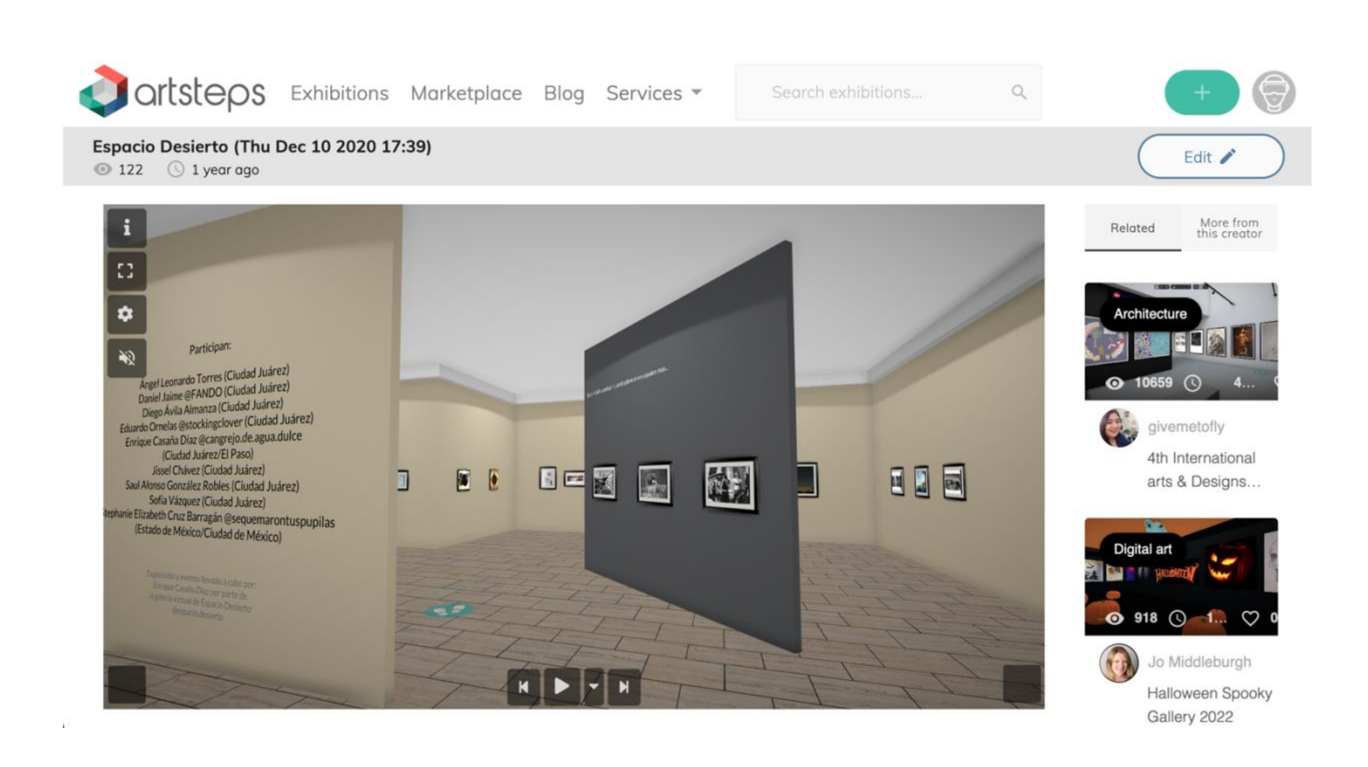

artsteps
Exhibitions
Marketplace
Blog
Services
Search exhibitions...
Publish
Preview
Build your own 3D space
Construction tools
Use a prebuilt 3D space template
Premium
Free
To buy and use premium, photorealistic prebuilt 3D space templates with caption hyperlinks, visit the Marketplace
artsteps
Exhibitions
Marketplace
Blog
Services
Search exhibitions...
Publish
Preview



Precedente de exposición virtual en Artsteps




artsteps
Exhibitions
Marketplace
Blog
Services
Search exhibitions...
Espacio Desierto (Thu Dec 10 2020 17:39)
122
1 year ago
Edit
1era Exposición Virtual
"Espacio Desierto"
Vivimos pensando que la realidad y lo virtual son dos cosas distintas.
Que las palabras que se teclean no irrumpen en el día a día. Que lo que nuestros ojos ven
no se queda grabado en una pantalla.
Ésta exposición virtual busca evidenciar el puente entre ambas realidades,
el resultado del avance tecnológico y el aislamiento
y como se entrelazan para brindar las experiencias
del afuera hacia adentro.
En esta primera edición se busca reunir los talentos artísticos
de esta ciudad del norte e incluso muestras de fuera, una especie de aviso
"aquí estamos y nos van a seguir viendo".
A pesar de que no haya temática específica en esta ocasión,
se encuentran ritmos entre técnica y contenidos visuales.
Incluso alcanzando fuera de esta región del norte se encuentran paralelos a nuestras vivencias.
Related
More from this creator
Architecture
10659
givemetofly
4th International arts & Designs...
Digital art
918
Jo Middleburgh
Halloween Spooky Gallery 2022


artsteps
Exhibitions
Marketplace
Blog
Services
Search exhibitions...
Espacio Desierto (Thu Dec 10 2020 17:39)
122
1 year ago
Edit
Participan:
Ángel Leonardo Torres (Ciudad Juárez)
Daniel Jaime @FANDO (Ciudad Juárez)
Diego Ávila Almanza (Ciudad Juárez)
Eduardo Ornelas @stockingclover (Ciudad Juárez)
Enrique Casaña Díaz @cangrejo.de.agua.dulce
(Ciudad Juárez/El Paso)
Jissel Chávez (Ciudad Juárez)
Saul Alonso González Robles (Ciudad Juárez)
Sofia Vázquez (Ciudad Juárez)
Elizabeth Cruz Barragán @sequemarontuspupilas
(Estado de México/Ciudad de México)
Related
More from this creator
Architecture
10659
givemetofly
4th International arts & Designs...
Digital art
918
Jo Middleburgh
Halloween Spooky Gallery 2022

Imágenes anexas al documento final

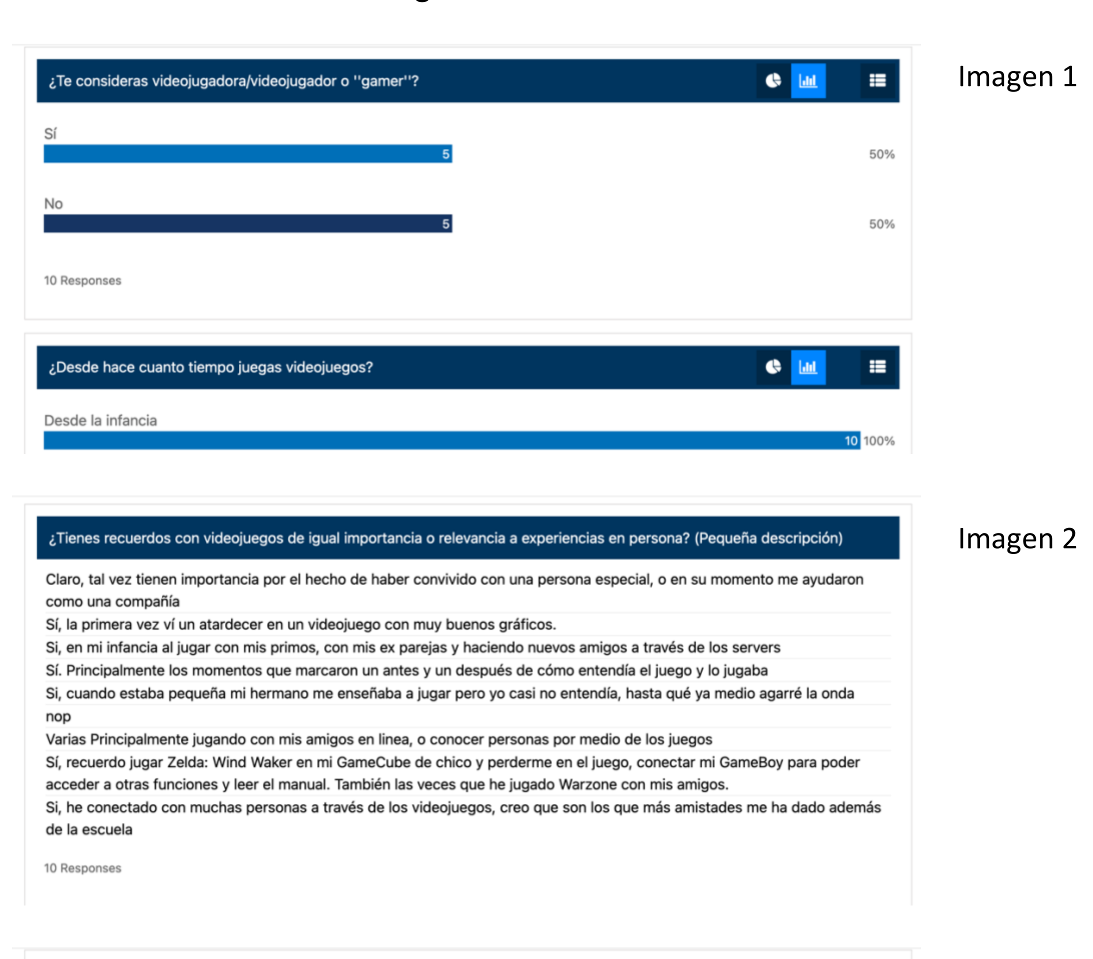


Imagen 1

Imagen 2

En tu opinión, ¿qué separa lo real de lo virtual?

El contacto físico, la interacción momentánea
El control del entorno. En esta, tenemos la oportunidad de manipular lo que nos rodea, como escenarios, y realidades, personajes y eventos imaginarios, e incluso tenemos la opción de solucionar un problema que en la realidad podría ser catastrófico.
Uno se puede tocar y el otro no
La gente que participe en el juego
La verdad no lo sé
Lo virtual es todo lo que esta detrás de una pantalla
Que en lo virtual las interacciones no son de manera directa
El espacio y las limitantes físicas.
La pantalla
Lo real es lo tangible, lo virtual siempre vivirá dentro de otro medio para visualizarlo

10 Responses

Imagen 3



Imagen 4

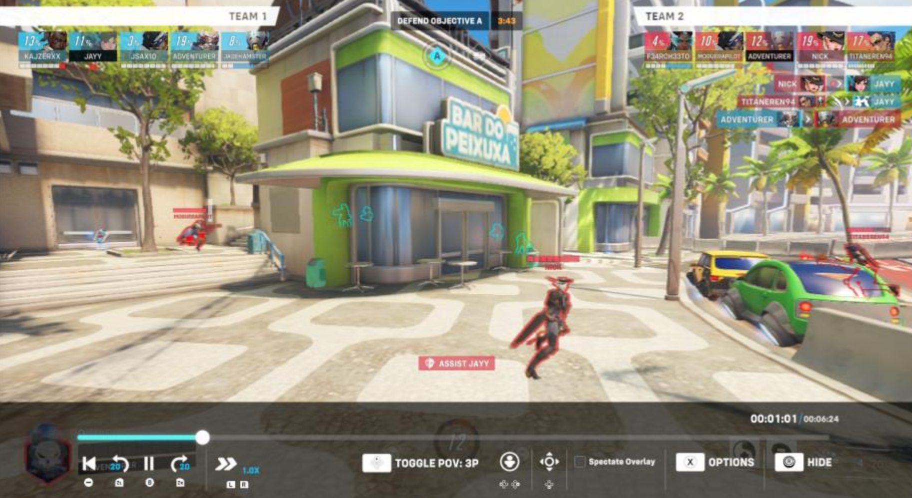
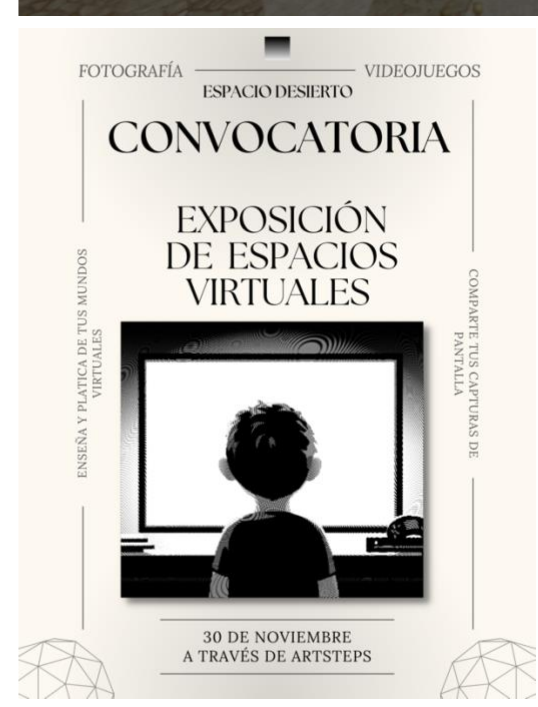


Imagen 5



CONVOCATORIA ABIERTA
A TODO PÚBLICO

PARTICIPA EN UNA EXPOSICIÓN VIRTUAL A PARTIR DE LA PLATAFORMA "ARTSTEPS" (GRATUITA EN MÓVIL Y DESKTOP)

COMPARTE UN SCREENSHOT DE TU VIDEOJUEGO O MUNDO VIRTUAL FAVORITO, ACOMPAÑADO DE UN PEQUEÑO TEXTO CONTANDO TU EXPERIENCIA COMPARTIDA.
(PROHIBIDO EL USO DE CONTENIDO 18+)

MANDA TU SCREENSHOT EN FORMATO JPEG O PNG DE BUENA CALIDAD AL CORREO:

espacio.desierto@outlook.com

JUNTO A LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:
Nombre del videojuego, título de la fotografía (si no se tiene o se desea título, poner s/t), nombre de autora/autor, edad, ciudad de origen y un texto no mayor a una cuartilla.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA: 22 DE NOVIEMBRE

Imágenes 6 y 7

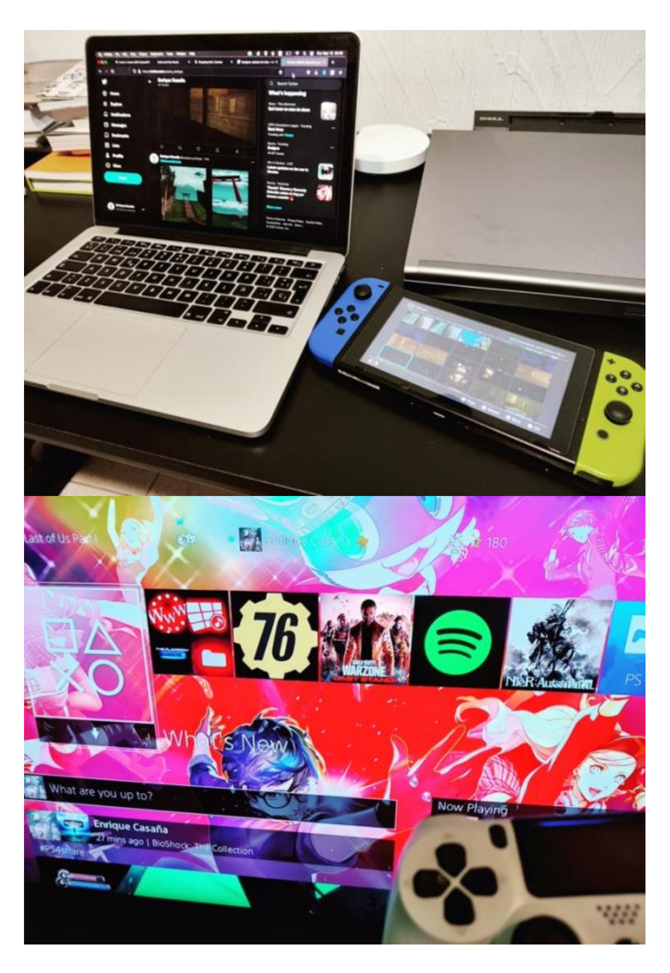


Imagen 8

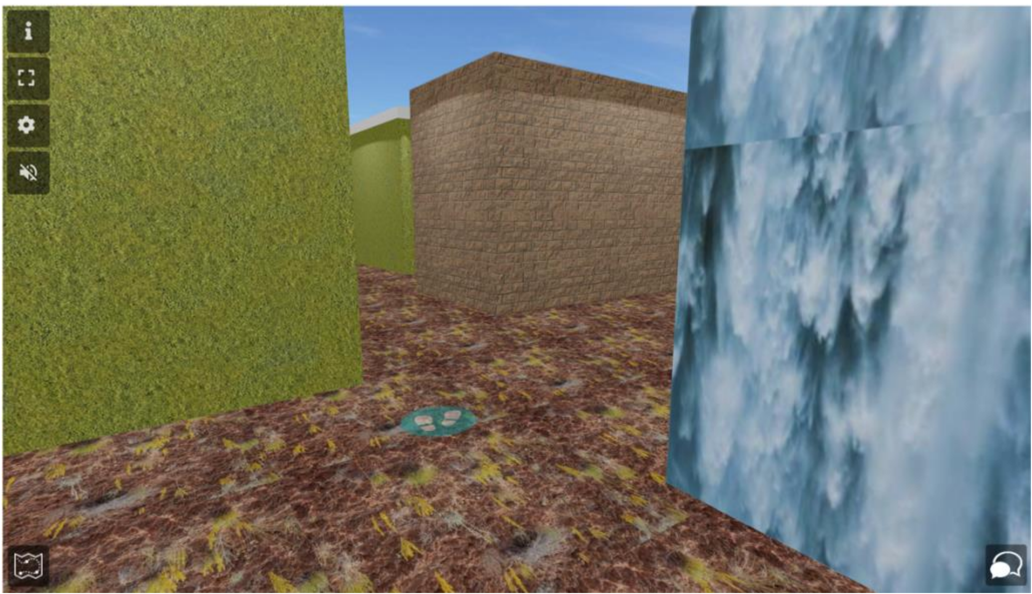


Imagen 9

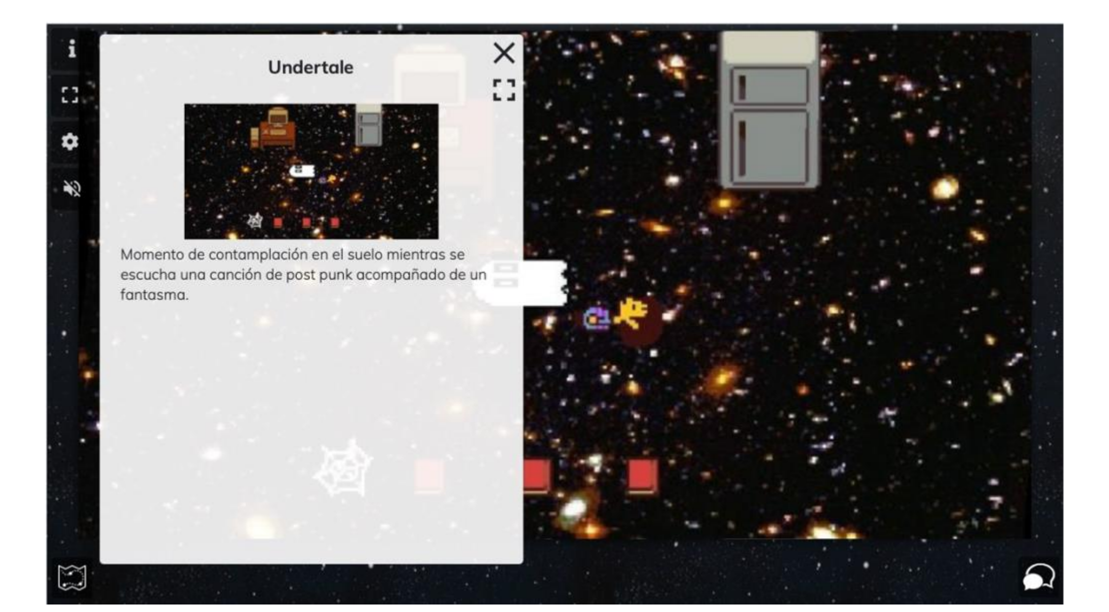


Imagen 10

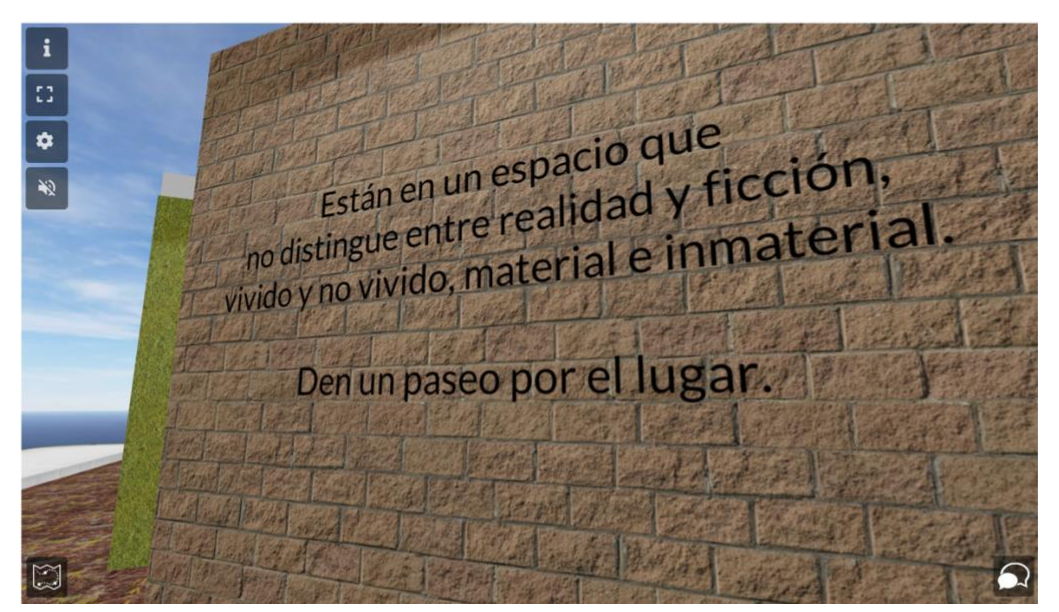


Imagen 11

Referencias

Fontcuberta, Joan, et al. (2013) *From Here On*. RM Verlag, Barcelona.

Blais, Joline; Ippolito, Jon. (2006). *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, Reino Unido.

Bühlmann, Vera; Christoph Tolen, Georg. (2003). *Metaworx: Approaches to Interactivity*. Birkhäuser, Alemania.